(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2005-192829
(P2005-192829A)
(43)公開日　平成17年7月21日(2005.7.21)

(51)Int.Cl.[7]	F I		テーマコード（参考）
A63F 13/00	A63F 13/00	A	2C001
A63F 13/02	A63F 13/02		2C150
A63H 17/00	A63H 17/00	Z	

審査請求 未請求　請求項の数 9　ＯＬ　（全 11 頁）

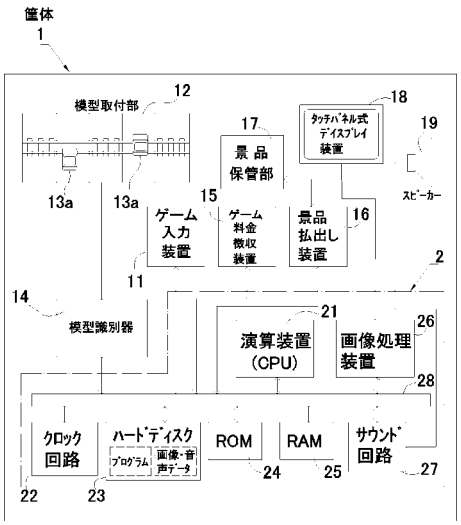
(21)出願番号　特願2004-2711(P2004-2711)
(22)出願日　平成16年1月8日(2004.1.8)

(71)出願人　000132840
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町２丁目５番３号
(74)代理人　100075247
弁理士　最上　正太郎
(72)発明者　河野　智幸
東京都千代田区平河町２丁目５番３号　株式会社タイトー内

Ｆターム(参考)　2C001 AA09 AA11 BA02 BA04 BA05
BA06 BB03 BB05 BC01 BC03
BC05 BC07 BD03 CA01 CA09
CB01 CB04 CC01 CC08
2C150 CA08 CA25 DK02

(54)【発明の名称】乗物模型を用いてプレイするビデオゲーム機

(57)【要約】
【課題】　ミニチュア形式の乗物模型を収集し、その１個又は複数個を用いてゲームを行うことが可能なビデオゲーム機を提供する。
【解決手段】　模型識別器（１４）からの乗物模型（１３ａ，１３ｂ）の識別信号及び位置検知信号と、ゲーム入力装置（１１）からの入力信号とに応動し、予めインストールされたゲームソフトに従ってゲーム演算を行ない、ゲーム展開を示す画像信号と音響信号を発生し、画像信号はディスプレイ装置（１８）に送って画像を表示させ、音響信号はスピーカー（１９）に送って音響を再生させ、ゲーム終了時にはゲーム成績に応じて景品払出し指令信号を発生し、景品払出し装置（１６）により景品保管部（１７）に保管された景品の内から所定のものを払い出させる中央制御装置（２）を備えたことを特徴とする。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
それぞれ識別コードが記録された少なくとも１種類の乗物模型（１３ａ，１３ｂ）を用いてプレイするビデオゲーム機であって、下記ａ項ないしｊ項記載の構成要素を備えたことを特徴とするビデオゲーム機。
［ａ］ゲーム料金徴収装置（１５）。
［ｂ］景品保管部（１７）。
［ｃ］景品払出し装置（１６）。
［ｄ］ゲームの進行を示す画像を表示するディスプレイ装置（１８）。
［ｅ］効果音を発生するスピーカー（１９）。
［ｆ］プレイヤーがゲーム進行に必要な入力操作を行うゲーム入力装置（１１）。
［ｇ］複数の乗物模型を取り付け得る模型取付部（１２）。
［ｈ］模型取付部に取り付けられた乗物模型の識別コードと位置とを読み取り得る模型識別器（１４）。
［ｉ］模型識別器（１４）からの乗物模型の識別信号及び位置検知信号と、ゲーム入力装置からの入力信号とに応動し、予めインストールされたゲームソフトに従ってゲーム演算を行ない、ゲーム展開を示す画像信号と音響信号を発生し、画像信号はディスプレイ装置（１８）に送って画像を表示させ、音響信号はスピーカー（１９）に送って音響を再生させ、ゲーム終了時にはゲーム成績に応じて景品払出し指令信号を発生し、景品払出し装置（１６）により景品保管部（１７）に保管された景品の内から所定のものを払い出させる中央制御装置（２）。
［ｊ］上記各構成要素が設けられた筐体（１）。
【請求項２】
模型識別器（１４）が、更に模型取付部（１２）に取り付けられた乗物模型（１３ａ，１３ｂ）の向きを読み取り得る請求項１に記載のビデオゲーム機。
【請求項３】
乗物模型の少なくとも一つが、電車（１３ｂ）であり、ディスプレイされる画像が当該電車が走行する線路の風景である請求項１又は２に記載のビデオゲーム機。
【請求項４】
乗物模型が、更に少なくとも一つの電車以外の乗物模型（１３ａ）を含む請求項３に記載のビデオゲーム機。
【請求項５】
模型取付部が乗物模型を載置し得る台（１２）である請求項１ないし５のいずれか一に記載のビデオゲーム機。
【請求項６】
傾斜若しくは直立した模型取付部に、乗物模型が磁気により吸着される請求項１ないし５のいずれか一に記載のビデオゲーム機。
【請求項７】
傾斜若しくは直立した模型取付部に、乗物模型が面ファスナーにより取り付けられる請求項１ないし５のいずれか一に記載のビデオゲーム機。
【請求項８】
着脱、交換可能なゲーム操作部（３ａ，３ｂ，３ｃ）を設けた請求項１ないし７のいずれか一に記載のビデオゲーム機。
【請求項９】
ゲームが終了する都度、プレイヤーに対して新たな乗物模型を交付する請求項１に記載のビデオゲーム機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、乗物模型を用いてゲームを行うビデオゲーム機に関するものである。

【背景技術】
【０００２】
従来、プレイヤーが所持するカードに記録されたデータをゲームに反映させるようにしたゲーム機は知られている。
例えば、下記の特許文献１には、ＩＣカードをゲーム機にセットすると、ＩＣカードの記録データに基づき、そのＩＣカードの表面に記載されているキャラクターと同じキャラクターがゲーム機のディスプレイ装置上に登場するように構成されたゲーム機が開示されている。
また、プレイヤーが個別に所持するカードに、そのプレイヤーのゲーム成績その他のゲーム履歴を記録し、その記録データを、後日ゲームを行う際に利用するように構成したゲーム機も、例えば下記の特許文献２において開示されている。
【０００３】
【特許文献１】特開２００３－２５１０７５号公報
【０００４】
【特許文献２】特願２００３－５９８３９
【０００５】
しかしながら、そのようなカードを用いる従来のゲーム機は、１枚のカードに記録されたゲーム履歴等のデータを利用して、ゲームの難易度を自動的に設定したり、前回の得点を引き継いでゲームを継続することが可能なように構成したりするだけであった。
即ち、従来のカードゲーム仕様は、１枚のカードの機能はそのカードだけで完全に独立しており、それ以上の内容にはならず、プレイヤーは、同じ内容でゲームを継続する必要があった。また、見た目も変化が無く、多くの機種で同様の単一的な仕様のカードが用いられていた。
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
本発明は、上記の問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーがミニチュア形式の乗物模型を収集し、その１個又は複数個を用いてゲームを行うことが可能な、全く新規な興趣に富んだビデオゲーム機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記の目的は、
それぞれ識別コードが記録された少なくとも１種類の乗物模型を用いてプレイするビデオゲーム機であって、下記ａ項ないしｊ項記載の構成要素、即ち、
［ａ］ゲーム料金徴収装置と、
［ｂ］景品保管部と、
［ｃ］景品払出し装置と、
［ｄ］ゲームの進行を示す画像を表示するディスプレイ装置と、
［ｅ］効果音を発生するスピーカーと、
［ｆ］プレイヤーがゲーム進行に必要な入力操作を行うゲーム入力装置と、
［ｇ］複数の乗物模型を取り付け得る模型取付部と、
［ｈ］模型取付部に取り付けられた乗物模型の識別コードと位置とを読み取り得る模型識別器と、
［ｉ］模型識別器からの乗物模型の識別信号及び位置検知信号と、ゲーム入力装置からの入力信号とに応動し、予めインストールされたゲームソフトに従ってゲーム演算を行ない、ゲーム展開を示す画像信号と音響信号を発生し、画像信号はディスプレイ装置に送って画像を表示させ、音響信号はスピーカーに送って音響を再生させ、ゲーム終了時にはゲーム成績に応じて景品払出し指令信号を発生し、景品払出し装置により景品保管部に保管された景品の内から所定のものを払い出させる中央制御装置と、
［ｊ］上記各構成要素が設けられた筐体と、

を備えたことを特徴とするビデオゲーム機によって達成し得る。

【０００８】

その場合、模型識別器が、更に模型取付部に取り付けられた乗物模型の向きを読み取り得るように構成することが推奨される。

乗物模型の少なくとも一つが、電車であり、ディスプレイされる画像が当該電車が走行する線路の風景であるように構成したり、乗物模型が、更に少なくとも一つの電車以外の乗物模型を含むように構成したりすることも推奨される。

模型取付部は、乗物模型を載置し得る台としたり、或いはまた、傾斜若しくは直立した模型取付部に、乗物模型が磁気により吸着されるようにしたり、乗物模型が面ファスナーにより取り付けられるように構成することも可能である。

着脱、交換可能なゲーム操作部を設けることも可能である。

また、ゲームが終了する都度、プレイヤーに対して新たな乗物模型を交付するよう構成することも推奨される。

【発明の効果】

【０００９】

上記の如き構成であると、模型識別器を通じて入力される乗物模型の識別データに基づき、所定のゲームが開始され、プレイヤーは乗物模型を直接操作するなどしてゲームを行うことができるため、単に１枚のカードの記録データのみをゲームに反映させるに過ぎなかった従来のビデオゲーム機ゲームに比べて、ゲームの興趣が大幅に向上するものである。

また、複数の乗物模型を組み合わせて使用することにより、単一の乗物模型を用いる場合とは全く異なったゲームが可能になるように構成することにより、プレイヤーの遊戯心を高め得ると共に、各種の乗物模型を収集する楽しみも加わり、従来のビデオゲーム機にはない効果を達成し得るものである。

【００１０】

なお、上記スペースに乗物模型を１個しかセットしない場合には、その１個の乗物模型の記録データをゲームに反映させるようにしてもよいが、１個の乗物模型だけであっても、プレイヤーの選択によって、ゲーム機自体が用意した別の乗物と組み合わせて、複数の乗物模型を用いた場合と同様の効果が発生するように構成することも可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１１】

以下、図面に示す実施例を参照しつつ、本発明を実施するための最良の形態について説明する。

【実施例】

【００１２】

図１は、本発明に係るビデオゲーム機の回路構成の一実施例を示すブロック図、

図２は、本発明に係るビデオゲーム機の一実施例の外観図、

図３は、図２に示したビデオゲーム機の模型取付部とその上に載置された乗物模型の状態を示す上面図、

図４は、図３に示した乗物模型を動した状態を示す上面図、

図５は、図３に示した模型取付部に更に別の乗物模型を載置した状態を示す上面図、

図６は、タッチパネル式ディスプレイ装置のタッチパネル上で乗物模型を操作する状態を示す説明図、

図７は、本発明に係るビデオゲーム機のもう一つの実施例の外観図、

図８は、図７に示したビデオゲーム機のハンドル付き模型取付部とその上に載置された乗物模型の状態を示す上面図、

図９は、図８に示したハンドル付き模型取付部に更に別の乗物模型を載置した状態を示す上面図、

図１０は、本発明に係るビデオゲーム機によるゲームの進行形態の一例を示すフローチャート、

図１１は、本発明に係るビデオゲーム機において、ゲーム操作部全体を着脱、交換可能なように構成した実施例を示す説明図、
図１２は、ハンドル付きゲーム操作部を取り付けた状態を示す外観図、
図１３は、レバー付きゲーム操作部を取り付けた状態を示す外観図である。

【００１３】

各図中、１は筐体、１１はゲーム入力装置（ハンドル）、１２は模型取付部、１３ａ，１３ｂは乗物模型、１４は模型識別器、１５はゲーム料金徴収装置、１６は景品払出し装置、１７は景品保管部、１８はタッチパネル式ディスプレイ装置、１９はスピーカー、２は中央制御装置、２１は演算装置（ＣＰＵ）、２２はクロック回路、２３はハードディスク、２４はＲＯＭ、２５はＲＡＭ、２６は画像処理装置、２７はサウンド回路、２８はデータバス、３ａ，３ｂ，３ｃは着脱、交換可能なゲーム操作部である。

【００１４】

先ず、本発明に係るビデオゲーム機によるゲーム内容について説明する。
プレイヤーは、図１、図３等に示すようなミニカー状の乗物模型１３ａや、図５、図６等に示すようなミニ新幹線電車状の乗物模型１３ｂを少なくとも１個所持しており、その１個若しくは複数個を、図１、図３に示す如く、ビデオゲーム機の模型取付部１２上に載置する。乗物模型としては、ＩＣチップ等の記憶媒体を備えたものが好適に用いられる。
各乗物模型には、少なくともその種別（ミニカー、ミニ新幹線電車）を判別するための識別コードが記録されており、そのような乗物模型が１つのゲームについて例えば５種類程度用意されている。
模型取付部１２は、図示した実施例においては、電車の踏切を模したものが用いられている。

【００１５】

そこで例えば、プレイヤーが、ミニカー状の乗物模型１３ａを模型取付部１２上に置くと、模型取付部１２の下面に設けた模型識別器１４によって当該乗物模型１３ａが置かれたことが検知され、その旨がディスプレイ装置１８の画面上に表示されて、乗物模型１３ａを模型取付部１２上で移動させることによってプレイすることが可能なドライブゲームや、○×（マルバツ）クイズ等のミニゲームが開始される。
図４には、乗物模型１３ａを模型取付部１２上で移動させた状態が示されている。模型識別器１４は、乗物模型の識別コードと、模型取付部１２上での位置と向きとを検知し得るようになっており、その検知信号を中央制御装置２へ送って、プレイヤーによる乗物模型を用いたゲーム操作をゲーム内容に反映できるようになっている。

【００１６】

図５には、模型取付部１２上に、ミニカー状の乗物模型１３ａとミニ新幹線電車状の乗物模型１３ｂとを置いた状態が示されている。このように、種類の異なる乗物模型を置いたときには、その組合せに応じてゲーム内容が変化するように構成しておき、例えば図５の如く、ミニカー状の乗物模型１３ａとミニ新幹線電車状の乗物模型１３ｂとを置いた場合には、車と電車とによる踏切ゲーム（例えば、ディスプレイ画面上で踏切が開いている数秒間の間に、模型取付部１２上の踏切で車をなるべく多くの回数通過させる等）が行われるというように、車だけを載置した場合には選択できなかったゲームが選択できるように構成することが望ましい。

【００１７】

ゲームで使用する乗物模型は、そのゲームを最初に行う際にゲーム料金を支払うと、１個だけ購入でき、以後、ゲームを行うつどゲーム終了時に新たな乗物模型が１個づつ提供されるようにしておき、プレイヤーはそれらを逐次ストックしてゆき、次のゲーム時に所望の組合せでゲームを行うようにする。また、ゲーム機メーカー等が開催する各種イベント会場で、参加者にプレゼントとして提供したりすることも可能である。

【００１８】

図６は、タッチパネル式ディスプレイ装置１８の画面（タッチパネル）上で乗物模型１３ｂを動かすことによってゲーム操作を行い得るように構成した実施例を示している。

具体的には、ディスプレイ画面上に表示されるレールに沿ってミニ新幹線電車状の乗物模型１３ｂをディスプレイ画面上で動かして、駅のホームに正確に停めることができると成功となり、所定の得点が与えられると共に、次のステージでより複雑なレールが表示されるようになっている。

この場合におけるタッチパネル式ディスプレイ装置１８の画面（タッチパネル）は、図１に示したゲーム入力装置１１の一種に相当するものである。

【００１９】

図７は、本発明に係るビデオゲーム機のもう一つの実施例の外観図を示しており、この実施例においては、模型取付部１２に、プレイヤーが操作し得るハンドル１１が２個設けられている。

このゲーム機では、例えば２人のプレイヤーが、それぞれのミニカー状の乗物模型１３ａを模型取付部１２に置き、当該乗物模型１３ａを動かしたり、ハンドル１１を操作したりしながら、カーレースゲームを行うようになっている。この実施例におけるハンドル１１は、図１に示したゲーム入力装置１１の一種に相当するものである。

なお、この場合においても、図９に示す如く、模型取付部１２上にミニカー状の乗物模型１３ａとミニ新幹線電車状の乗物模型１３ｂとを置いた場合には、上記カーレースゲームとは別種のゲーム（例えば前記踏切ゲーム）が行われるように構成することが望ましい。

【００２０】

ゲームが終了すると、そのゲーム機におけるこれまでの全プレイヤー中でのランキングが表示されると共に、予め定めた所定の点数以上の高得点を上げたプレイヤーや、２人プレイの場合の勝者に対しては、景品が与えられる。

また、乗物模型のベンダー機能を設けて、ゲームが終了する都度、プレイヤーに対して新たな乗物模型を発行するように構成することも推奨される。そうすることにより、プレイヤーはさまざまな乗物模型をストックして、それらの組合せにより新たなゲームを行うことができるという期待を持つことができる。

【００２１】

図１０には、本発明に係るビデオゲーム機による上記の如きゲームの進行形態の一例がフローチャートで示してある。

【００２２】

以下、本発明のゲーム機の構成について具体的に説明する。

図１及び図２中、１は筐体、２は中央制御装置であり、筐体１上の外部から見たり触れたりできる領域には、ゲーム入力装置１１（例えば、図７～図９の実施例におけるハンドル）、模型取付部１２、ゲーム料金徴収装置１５、景品払出し装置１６、タッチパネル式ディスプレイ装置１８、スピーカー１９等々が設けられている。

【００２３】

また、中央制御装置２は、筐体１内のプレイヤーから見えない箇所に備えられ、ＣＰＵ等から成る演算装置２１、クロック回路２２、ハードディスク２３、ＲＯＭ２４、ＲＡＭ２５、画像処理装置２６、サウンド回路２７、データバス２８等々から構成されている。

また、前記模型取付部１２の配置箇所の筐体１内には模型識別器１４が設けられている。この模型識別器１４は、前記の如く、乗物模型に記録された識別コードや、乗物模型の位置や向きを検知し、その検知データを中央制御装置２の演算装置２１等に送出するようになっている。

【００２４】

ゲーム入力装置１１は、プレイヤーがゲームを行なうために操作する押しボタンやジョイスティック等々の入力装置から成る。また、図６に示す如く、タッチパネル式ディスプレイ装置１８の画面（タッチパネル）上での乗物模型の動きを検知する場合には、当該画面（タッチパネル）もゲーム入力装置１１としての役割を果たすものであり、更にまた、図７～図９に示す実施例においては、ハンドル１１がゲーム入力装置１１としての役割を果たすものである。１台のビデオゲーム機で２人のプレイヤーが対戦プレイ可能なように

構成する場合には、ゲーム入力装置１１が各プレイヤーに対応するように通常は２組設けられる。

景品払出し装置１６は、プレイヤーがゲームで高得点を出した場合などに、筐体内の景品保管部１７から所定の景品を払い出す装置であり、本発明の場合、景品として通常は新たな乗物模型が払い出される。

【００２５】

ディスプレイ装置１８は、基本的にはゲームの進行を示す画像や、ゲーム操作方法、ゲーム結果等々の各種情報を表示するためのものであるが、前記の如く、図示した実施例においてはタッチパネル式のディスプレイ装置が用いられ、画面上で乗物模型を動かしたり、画面に表示された各種選択項目の中からプレイヤーが希望する項目を指やペンで押して選択するなどの入力装置としても利用できるようになっている。

スピーカー１９は、各種効果音やプレイヤーへの音声指示を行なうものである。

【００２６】

中央制御装置２は、ゲーム機全体の作動を統括制御する機能を有する。中央制御装置２中の演算装置２１はＣＰＵ等から成り、ハードディスク２３にインストールされたゲームソフト（プログラム）に従い、プレイヤーの入力操作に応じたゲーム展開を行うための演算処理を実行するものである。本発明における乗物模型を用いたゲーム操作によるゲームの進行処理も、この演算装置２１によって実行される。

クロック回路２２は、ゲーム機中の各種デジタル演算処理のためのベースとなるクロックパルスを発振する回路であり、ゲーム開始からゲームオーバーまでの時間管理や、ゲーム進行上必要なその他の時間管理等を行うためにも重要な役割を果たすものである。

【００２７】

ハードディスク２３には、ゲームの進行を直接制御するゲームソフト（プログラム）のほか、ゲーム機全体の作動を統括制御する各種プログラムがインストールされている。また、ゲームで使用される各種キャラクター画像や背景画像等の画像データや、効果音等の音声データも記録されている。

【００２８】

ＲＯＭ２４には、ゲーム機の管理データ、ゲーム機内の各機器の初期設定データ、等々が記録されている。

ＲＡＭ２５は、演算装置１の動作に必要なデータの授受を演算装置１との間で行なう。

画像処理装置２６は、ハードディスク２３に記録された画像データをもとに演算装置１により指定されたゲーム画面の映像を編成する。

サウンド回路２７は、効果音やプレイヤーへの音声指示信号をアナログ変換し増幅して、スピーカー１９に供給する。

データバス２８は、上記各種回路間のデータ伝送線路である。

【００２９】

これらの各種構成要素２１～２８から成る中央制御装置２は、模型識別器１４からの乗物模型１３ａ，１３ｂの識別信号及び位置検知信号と、ゲーム入力装置１１等からの入力信号とに応動し、ハードディスク２３に予めインストールされたゲームソフトに従ってゲーム演算を行ない、ゲーム展開を示す画像信号と音響信号を発生し、画像信号はディスプレイ装置１８に送って画像を表示させ、音響信号はスピーカー１９に送って音響を再生させ、ゲーム終了時にはゲーム成績に応じて景品払出し指令信号を発生し、景品払出し装置１６により景品保管部１７に保管された景品の内から所定のものを払い出させるという、ゲーム全体の統括制御を行うものである。

【００３０】

図１１～図１３には、本発明に係るビデオゲーム機において、ゲーム操作部全体を着脱、交換可能なように構成した実施例が示されている。

即ち、プレイヤーによるゲームのための操作部分が、前記図２の実施例に示す如く、主に模型取付部１２だけのものや、前記図７の実施例に示す如く、模型取付部１２にハンドル１１を設けたものや、その他各種形態のものに、ゲームセンター等の運営者が必要に応

じて容易に付け替えることができるように構成したものである。
図１１には、ハンドル等のないゲーム操作部３ａから、ハンドルを有するゲーム操作部３ｂに丸ごと取り替える手順が示されている。
先ず、（１）ハンドル等のないゲーム操作部３ａを筐体１に固定しているネジを取り外して、当該ゲーム操作部３ａを筐体１から取り外し、（２）次いで、当該ゲーム操作部３ａを筐体１内の前記中央制御装置２等と接続しているケーブル類のコネクタを切り離す。（３）次いで、ハンドルを有する新たなゲーム操作部３ｂのケーブル類のコネクタを筐体１内の前記中央制御装置２等のケーブル類のコネクタと接続し、（４）最後に、当該ハンドルを有するゲーム操作部３ｂを筐体１にネジで固定する。

【００３１】

図１２には、そのようにしてハンドル付きゲーム操作部３ｂを取り付けた状態が示されており、このようなハンドル付きのゲーム操作部３ｂは、ゲーム内容が車や船の操縦をテーマとするものの場合に好適である。
図１３には、同様にして、レバー付きゲーム操作部３ｃを取り付けた状態が示されており、このようなレバー付きのゲーム操作部３ｃは、ゲーム内容が電車や飛行機の操縦をテーマとするものの場合に好適である。

【００３２】

なお、本発明は上記の実施例に限定されるものではなく、その目的の範囲内において、上記の説明から当業者が容易に想到し得るすべての変更実施例を包摂するものである。

【産業上の利用可能性】

【００３３】

本発明は上記の如く構成され、プレイヤーがミニチュア形式の乗物模型を収集し、その１個又は複数個を用いてゲームを行うことが可能な、全く新規な興趣に富んだビデオゲーム機を提供し得るものであるから、ゲーム機産業の発達に寄与するところ甚大である。

【図面の簡単な説明】

【００３４】

【図１】本発明に係るビデオゲーム機の回路構成の一実施例を示すブロック図である。
【図２】本発明に係るビデオゲーム機の一実施例の外観図である。
【図３】図２に示したビデオゲーム機の模型取付部とその上に載置された乗物模型の状態を示す上面図である。
【図４】図３に示した乗物模型を動した状態を示す上面図である。
【図５】図３に示した模型取付部に更に別の乗物模型を載置した状態を示す上面図である。
【図６】タッチパネル式ディスプレイ装置のタッチパネル上で乗物模型を操作する状態を示す説明図である。
【図７】本発明に係るビデオゲーム機のもう一つの実施例の外観図である。
【図８】図７に示したビデオゲーム機のハンドル付き模型取付部とその上に載置された乗物模型の状態を示す上面図である。
【図９】図８に示したハンドル付き模型取付部に更に別の乗物模型を載置した状態を示す上面図である。
【図１０】本発明に係るビデオゲーム機によるゲームの進行形態の一例を示すフローチャートである。
【図１１】本発明に係るビデオゲーム機において、ゲーム操作部全体を着脱、交換可能なように構成した実施例を示す説明図である。
【図１２】ハンドル付きゲーム操作部を取り付けた状態を示す外観図である。
【図１３】レバー付きゲーム操作部を取り付けた状態を示す外観図である。

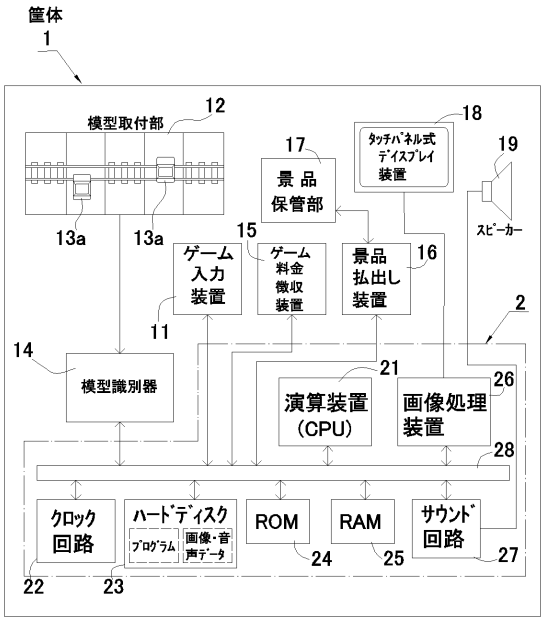
【符号の説明】

【００３５】

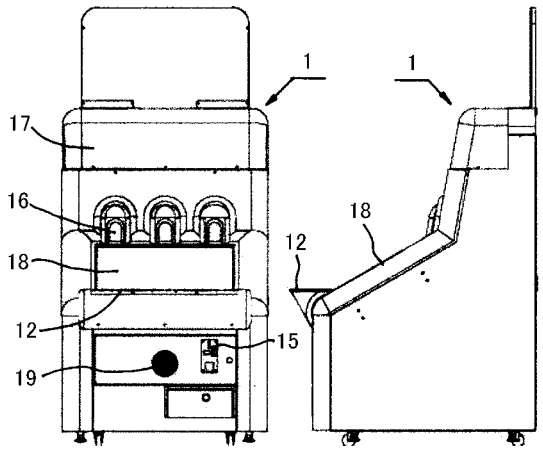
１　　筐体
１１　　ゲーム入力装置（ハンドル）

１２　　模型取付部
１３ａ，１３ｂ　乗物模型
１４　　模型識別器
１５　　ゲーム料金徴収装置
１６　　景品払出し装置
１７　　景品保管部
１８　　タッチパネル式ディスプレイ装置
１９　　スピーカー
２　　中央制御装置
２１　　演算装置（ＣＰＵ）
２２　　クロック回路
２３　　ハードディスク
２４　　ＲＯＭ
２５　　ＲＡＭ
２６　　画像処理装置
２７　　サウンド回路
２８　　データバス
３ａ，３ｂ，３ｃ　着脱、交換可能なゲーム操作部

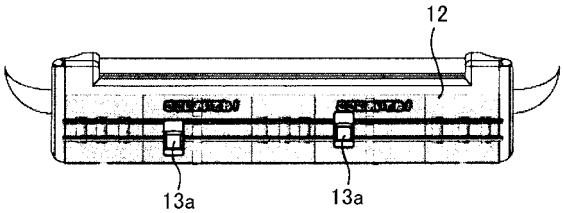
【図１】



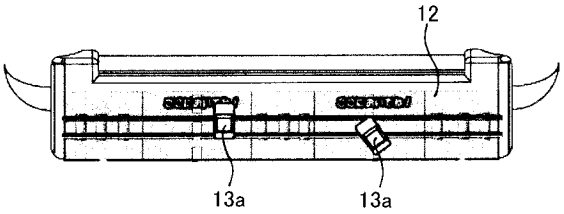
【図２】



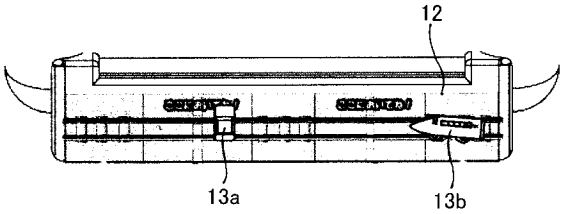
【図３】



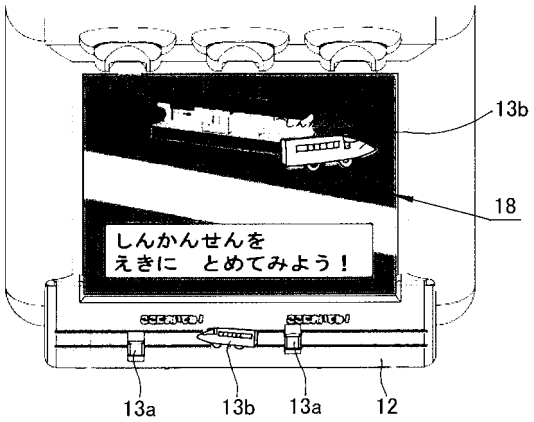
【図４】



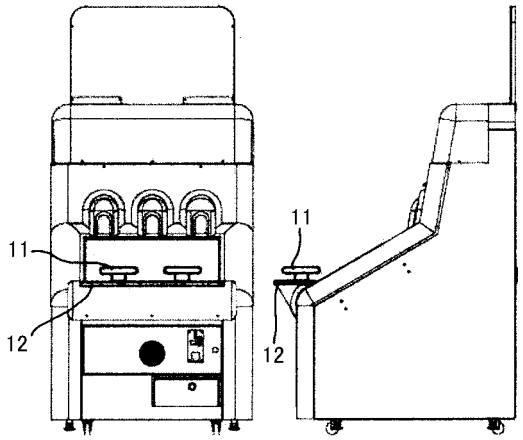
【図５】



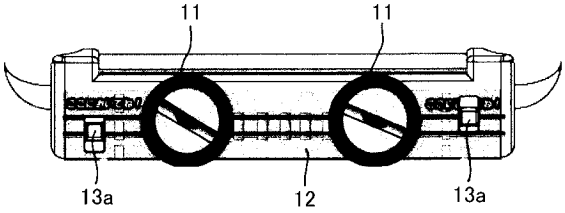
【図６】



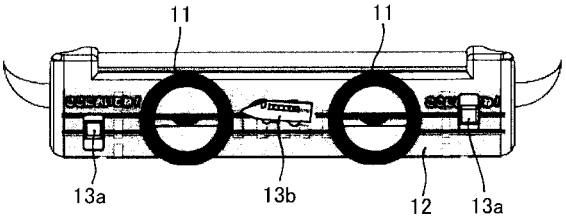
【図７】



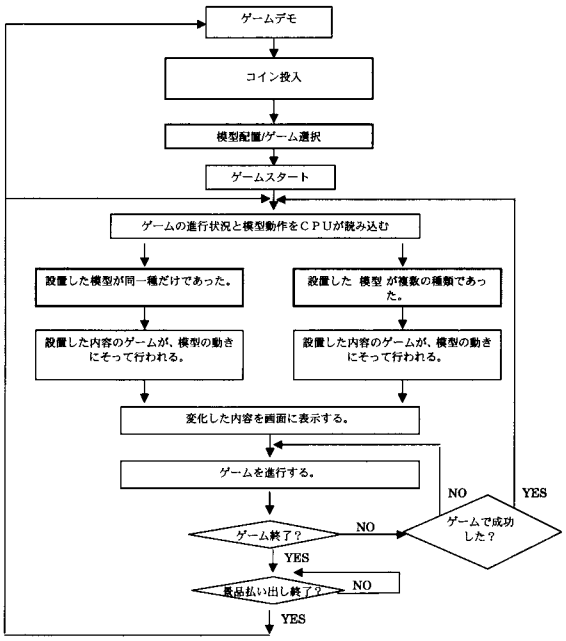
【図８】



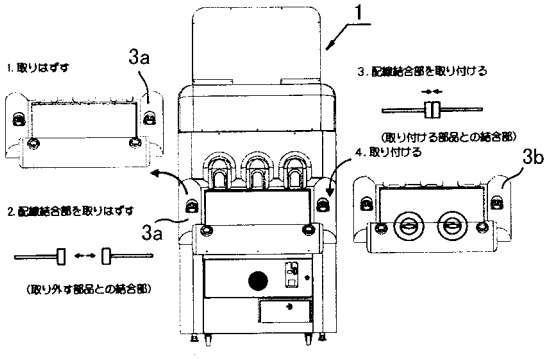
【図９】



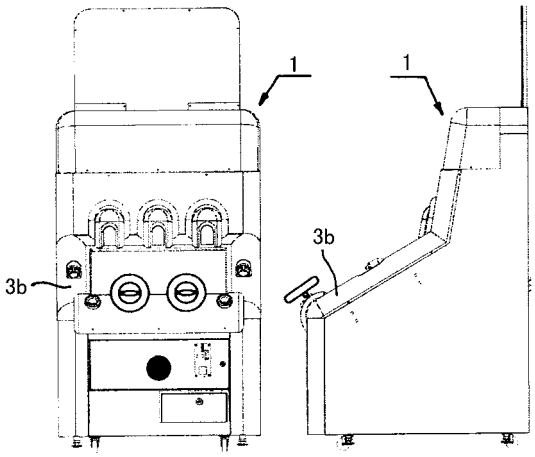
【図１０】



【図１１】



【図１２】



【図１３】

